全国高校数字科技协同发展联盟
北京国科国研教育技术院文件

关于举办“启新杯”大学生数字科技设计大赛的通知

各普通高等学校、高等职业院校及在籍学生：

为促进高校设计教育与数字科技融合，鼓励大学生开展跨学科设计创新，决定共同举办“启新杯”大学生数字科技设计大赛。现将2026—2027赛季赛事章程印发，请组织参赛。

附件：“启新杯”大学生数字科技设计大赛
2026—2027赛季赛事章程

全国高校数字科技协同发展联盟　　北京国科国研教育技术院

2026年11月15日

附件

“启新杯”大学生数字科技设计大赛
2026—2027赛季赛事章程

一、赛事介绍

数字科技正在拓展设计的创作方式、表达媒介和应用空间。为促进高校设计教育与数字科技融合，鼓励大学生从真实的学习与生活出发发现问题，以跨学科思考开展设计创新，全国高校数字科技协同发展联盟、北京国科国研教育技术院共同举办“启新杯”大学生数字科技设计大赛。

大赛面向各专业大学生，设置命题类与非命题类两种参赛方式，支持课程成果、毕业设计、自主创作与实践项目参赛。鼓励将人工智能、数字媒体、交互体验、数据可视化及虚实融合技术运用于设计研究和成果表达，重视创意、专业完成度、实际体验与社会价值。

二、组织机构

主办单位：全国高校数字科技协同发展联盟；北京国科国研教育技术院。

设立“启新杯”大学生数字科技设计大赛组委会，负责征稿、报名、资格审核、评审组织、结果公布、证书发放及成果

管理。组委会邀请相关领域专家组成评审委员会，实行专业评审、利益回避与保密制度。

三、参赛对象与参赛形式

（一）面向普通高等学校、高等职业院校在籍专科生、本科生及研究生，不限所学专业。

（二）可个人参赛或组队参赛，每件作品作者不超过4人，允许跨专业、跨院校组队。

（三）每件作品可申报指导教师不超过4人，指导教师不计入作者人数。

（四）团队作品指定1名负责人，使用本人报名账号统一提交、联络及办理相关事宜。

（五）作者名单、署名顺序、院校及指导教师信息应真实准确，经相关人员共同确认；组委会可在复核阶段要求提供学籍、创作过程或指导关系证明。

四、征集方式与命题内容

（一）命题类

从以下三个命题中选择一个开展创作，按最终成果形式选择作品类别。

1. 我的AI学伴——面向大学生的智能学习与协作设计

人工智能正在参与大学生的预习、阅读、作业、实验和团队合作。本命题鼓励参赛者从真实学习任务出发，探索AI如何

帮助学生理解知识、开展协作、获得反馈，同时让学生保留判断、选择与独立思考。

创作方向：课程知识理解与个性化学习体验；学术资料检索与来源核验体验；跨专业课程项目协作体验；实验实训与技能练习反馈；AI 学习过程的可视化与边界沟通。

提交重点：明确目标学生、具体任务、AI 承担的工作和学生保留的判断，说明设计如何支持学习过程。可提交设计方案、交互原型或视觉传播作品，不以实际训练模型或完成软件开发作为参赛前提。

2. 校园第二现场——虚实融合的大学生活体验设计

校园体验既发生在教室、场馆和公共空间，也发生在数字界面、虚拟空间与线上活动中。本命题鼓励运用增强现实、虚拟现实、数字孪生、三维交互及数字媒体，将线上与线下连接，帮助大学生更便利地探索校园、参与活动、共享资源和表达创意。

创作方向：新生校园探索与增强现实导览；校园展览与社团活动的线上线下联动；实验室与公共场馆的虚拟体验；跨专业跨院校的数字共创空间；兼顾不同使用需求的校园数字体验。

提交重点：明确实体场景、数字场景和两者之间的连接方式，呈现使用流程与参与价值。可采用交互原型、空间方案、动画演示或数字艺术呈现，不强制制作完整虚拟校园。

3. 我的数据，我做主——大学生数字身份与自主选择设计

从校园应用授权到学习记录，从社交平台推荐到AI工具使用，大学生的数字行为不断留下数据。本命题鼓励以可理解、可选择、可控制为目标，帮助学生认识数字身份、理解数据流向和算法影响，探索便利与个人自主之间更合理的关系。

创作方向：校园应用权限与数据流向可视化；个性化推荐与信息自主选择体验；数字身份与个人作品权益管理体验；AI生成内容识别与来源表达；大学生数字素养与隐私教育设计。

提交重点：选择一个大学生数字生活中的具体场景，说明涉及的数据、学生需要理解的信息及能够作出的选择。研究和展示使用自有、获授权或模拟数据，并对个人信息进行必要处理。

（二）非命题类

不设统一创作主题。参赛者可结合专业学习、科研实践、社会观察或自主研究确定选题，提交与数字科技及设计创新相关的作品。数字科技可体现在创作方法、成果媒介、交互方式或应用场景中。

命题类与非命题类均支持视觉、影像、产品、空间、交互及服务方案，不强制所有参赛作品完成软件开发或模型训练。

五、作品类别

作品报名采用“一级类别—二级类别”选择。命题类先选择命题，再选择一级及二级类别；非命题类直接选择一级及二

级类别。共12个一级类别、96个二级类别，两类参赛方式共用同一专业分类。

参赛者可跨类别提交不同作品，不限制可选择的类别数量；每件作品只选择一个最能反映核心成果的二级类别。同一作品及其实质相同的变体不得跨类别、跨渠道或跨阶段重复申报。人工智能为创作方法，作品按最终成果归类。

（一）品牌与视觉传达设计

品牌标志设计；品牌视觉识别系统设计；品牌吉祥物设计；主题海报设计；字体与字形设计；数字插画设计；品牌数字传播物料设计；公共导视系统设计。

（二）出版与信息设计

书籍装帧设计；画册与作品集设计；杂志与期刊设计；电子出版物设计；信息图表设计；静态数据可视化设计；动态数据可视化设计；公共信息图形符号设计。

（三）包装设计

食品包装设计；饮品包装设计；农产品包装设计；美妆与个人护理产品包装设计；医药与健康产品包装设计；消费电子产品包装设计；文化礼品包装设计；循环与可重复使用包装设计。

（四）数字艺术与图像创作

数字绘画创作；数字摄影创作；创意图像合成；生成式视觉艺术创作；三维静物艺术创作；三维场景艺术创作；虚拟角色形象设计；数字收藏品视觉设计。

（五）动画与数字影像设计

二维动画设计；三维动画设计；定格动画设计；动态图形设计；剧情短片创作；纪实短片创作；商业广告影像设计；实验影像创作。

（六）界面与交互体验设计

移动应用界面与交互设计；网站界面与交互设计；桌面软件界面与交互设计；公共自助终端界面与交互设计；车载系统界面与交互设计；智能穿戴设备界面与交互设计；智能家居控制界面与交互设计；交互艺术装置设计。

（七）产品与智能硬件设计

生活家电与家居用品设计；学习工具与教育设备设计；医疗健康与康复器具设计；公共设施与公共设备设计；交通工具与出行装备设计；智能穿戴产品设计；家具设计；服务机器人设计。

（八）环境空间与展示设计

住宅室内空间设计；商业室内空间设计；校园公共空间设计；社区公共空间设计；文化展陈空间设计；景观与生态空间

设计；数字化展馆与沉浸展示设计；虚拟建筑与虚拟空间设计。

（九）服装服饰与数字时尚设计

成衣系列设计；虚拟服装设计；服饰配件设计；首饰设计；纺织面料设计；服装图案设计；鞋履设计；箱包设计。

（十）工艺美术与文创产品设计

陶瓷文创产品设计；玻璃文创产品设计；金属工艺产品设计；漆艺产品设计；木作文创产品设计；竹藤编织产品设计；刺绣与织造工艺产品设计；纸艺文创产品设计。

（十一）游戏与互动叙事设计

游戏整体概念设计；游戏角色设计；游戏场景设计；游戏界面设计；游戏交互机制设计；游戏关卡设计；互动叙事作品设计；教育与科普游戏设计。

（十二）数字服务与系统创新设计

数字公共服务系统设计；智慧校园服务系统设计；数字健康服务系统设计；适老化数字服务设计；数字文化传播服务设计；可持续生活服务系统设计；数字教育与学习服务设计；数字无障碍服务设计。

六、参赛费用与投稿额度

（一）命题类免费。每个参赛报名账号在本届两个阶段合计最多提交 2 件命题类作品，额度在三个命题及全部作品类别之间累计计算。

（二）非命题类参赛费为人民币 29 元/件，不设投稿件数上限。团队作品按件收费，不按作者人数重复收费。

（三）可同时参加命题类与非命题类。官网与合作网站适用相同的作品分类、收费标准和报名额度，不因更换报名渠道增加额度。

（四）对已报名的同一作品在所属阶段截止前更新材料，不重复收取报名费；替换为另一件独立作品，应另行报名。

（五）电子获奖证书免费发放。任何自愿购买的其他服务不得作为参评、获奖或领取电子证书的前提条件。

（六）收款主体、支付方式及退费办理条件通过报名页面明示。重复扣款或因主办方取消赛事产生的相应参赛费用，应予退还。

七、赛程安排

所有时间均为北京时间。

第一阶段：2026 年 11 月 15 日开放征稿，2026 年 12 月 18 日 23:59 截止；获奖结果于 2026 年 12 月 28 日公布。

第二阶段：2026 年 12 月 19 日开始征稿，2027 年 4 月 15 日 23:59 截止；获奖结果于 2027 年 5 月 16 日公布。

两个阶段分别组织评审并公布结果。作品以所属阶段截止前最后一次成功提交的版本为准。同一作品不得跨阶段重复申报、重复获奖。

赛程确需调整时，组委会通过官方渠道提前公告，并为涉及参赛权益的调整提供合理准备时间。

八、作品要求与提交规范

（一）基本要求

作品须为作者原创，创作完成时间原则上为2026年1月1日至相应阶段征稿截止日。课程作业、毕业设计、概念方案及落地项目均可参赛，须如实说明作品性质、完成时间及实施情况。

已发表或曾获其他赛事奖项的作品，应披露相关情况，并确保不存在参赛或授权冲突。委托项目、合作项目及职务作品，应取得必要授权。不得冒用他人成果，或伪造调研、测试、实物及实施证据。

（二）提交材料

1. 报名信息：作品名称、参赛方式、命题或类别、作者及院校、指导教师信息。

2. 设计说明：300—800字，介绍背景、目标人群、核心创意、技术应用与成果价值。

3. 展示版面：A3横版，最多5张，采用JPG、PNG或合并为PDF提交。图像使用RGB色彩模式，建议150dpi、每张不超过10MB。

4. 动态补充材料：可提交1个MP4视频，时长不超过3分钟。每件作品合计最多上传6个文件，单个文件不超过200MB。

5. 产品、空间及工艺作品应提供必要的结构、尺寸、材料或工艺说明；交互作品应展示主要流程与关键界面。核心评审内容应包含在上传文件中，外部链接仅作辅助。

6. 原创及参赛声明；使用生成式人工智能工具的，另提交工具使用说明。

（三）匿名评审

展示版面、文件名及视频中不得出现作者姓名、院校名称、指导教师姓名及个人联系方式。作品中必须保留的真实项目或品牌信息，应在报名时说明。

（四）人工智能使用

允许合理使用生成式人工智能辅助创作，须说明工具、使用环节、主要生成内容及作者承担的设计工作。评审重点考察问题判断、设计决策、整合能力与成果质量。不得隐瞒实质性生成内容或侵犯他人权益。

原始文件、过程资料及权属证明由作者留存，组委会可在复核阶段要求提供。

九、评审办法

大赛采用“资格审核—专业评审—获奖复核—结果公布”的程序。命题类与非命题类分别组织专业评价，并结合作品类别安排相关领域专家评审。

评价权重：创新性 30%；专业完成度 25%；技术与应用价值 25%；社会与文化价值 20%。

创新性考察问题切入、创意构思与方法创新；专业完成度考察设计逻辑、表达质量和细节完成；技术与应用价值考察技术使用的合理性、体验及实施可能性；社会与文化价值考察公共关怀、文化理解与可持续性。

命题类同时考察对命题要求的回应程度。不以制作成本、技术堆砌或商业资源作为直接评分依据。

评委与作者存在指导、合作、亲属或其他可能影响公正评审的关系时，应主动申报并回避相关作品。

十、奖项设置

（一）作品奖

一等奖：全赛程合计 5 件，每件奖金人民币 3000 元。

二等奖（奖金奖）：全赛程合计 10 件，每件奖金人民币 1000 元。

二等奖（无奖金）：各阶段有效参评作品数的 10%。

三等奖：各阶段有效参评作品数的 15%。

优秀奖：各阶段有效参评作品数的 10%。

一等奖与奖金二等奖名额由本届两个阶段统筹安排，不按阶段重复设置，奖金总额人民币25000元。各阶段公布实际获奖结果。

有效参评作品指通过资格审核并进入专业评审的作品。比例奖数量按对应阶段有效参评作品总数计算并向下取整。同一作品仅获得一个作品奖项，不重复计入其他奖项名额。奖项须达到相应质量要求，可空缺。

获奖作者获得电子证书。团队作品奖金按件发放，领取安排须经团队共同确认；奖金发放及相关税务事项按适用规定办理。

（二）优秀指导教师

指导作品中有2件及以上获得本届任一作品奖项的教师，可申报优秀指导教师。作品可跨阶段、跨命题或类别累计，同一作品仅计1件。教师须在作品报名信息中登记，并实际承担指导工作。

组委会结合指导记录、作品质量与育人成效进行评定，入选者获得优秀指导教师电子证书。

十一、知识产权与成果使用

参赛作品知识产权归原权利人所有，参赛不构成著作权转让。参赛者应确保图片、字体、音乐、模型、软件及其他素材具有合法使用依据。

经权利人另行明确授权，组委会可自所属阶段结果公布之日起3年内，为赛事展览、成果汇编及宣传，非独占、免费使用作品及必要介绍材料，并标注作者信息。商品开发、商业销售、第三方商业授权及人工智能模型训练，须另行取得明确授权。

涉及保密、专利申请或未公开商业信息的，作者应在提交前完成必要处理。

经核实存在抄袭、侵权、身份造假或其他严重违规行为的，可取消参赛资格、撤销奖项及证书，并追回已发奖金。

十二、报名方式与信息管理

报名渠道：高校联盟官网，以及合作网站CNYISAI艺赛。两类渠道采用一致的赛事规则与报名字段，参赛者选择一个渠道提交同一作品即可。

报名流程：注册或登录本人账号，阅读章程，上传作品，填写作者、命题或作品类别及相关声明，核对费用并完成提交；非命题类按页面提示完成缴费。

参赛者应确认提交状态和作品编号，并在所属阶段截止前完成必要的材料补充。赛事咨询通过官方报名页面公布的客服渠道办理。

报名信息仅用于资格审核、赛事联络、评审、奖金发放与证书制作。公开展示限于必要的作者、院校、作品及获奖信息，不公开证件号码、手机号或其他敏感资料。

十三、附则

参赛者应认真阅读本章程及报名页面说明，确保提交信息真实完整。未尽事项由大赛组委会通过官方渠道发布补充通知，涉及参赛权益的调整不得追溯性损害参赛者合法权益。

本章程适用于“启新杯”大学生数字科技设计大赛2026—2027赛季。

全国高校数字科技协同发展联盟

北京国科国研教育技术院

2026年11月15日